

GRAFITI SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Tentang Pesan Moral Di Balik Graffiti Tembok Sekolah Di Kota Kupang)

Yohanes K.N. Liliweri¹

Monika Wutun²

^{1,2}Dosen Prodi Ilmu Komunikasi FISIP UNDANA Kupang

ABSTRAK

Penelitian Graffiti Sebagai Media Komunikasi Visual bertujuan mendeskripsikan makna graffiti di tembok sekolah berdasarkan elemen semiotika Peirce dan pesan moral di balik graffiti tersebut. Observasi dan studi dokumentasi dilakukan untuk menemukan tujuan penelitian dengan merujuk pada trikotomi objek (ikon, indeks dan simbol) dari Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce. Tim Peneliti menemukan terdapat lima kategori karya graffiti di SDK Santa Familia dan SDK Santo Yoseph sebagai objek penelitian. Kelima kategori itu diantaranya, (1) Graffiti Ajakan Moral Terkait Pendidikan di SDK Santa Familia; (2) Graffiti Terkait Lingkungan Hidup di SDK Santa Familia; (3) Graffiti Terkait Tertib Lalu Lintas di SDK Santa Familia; (4) Graffiti Terkait Mengenal Daerah di NTT pada SDK Santo Yoseph; dan (5) Graffiti Terkait Rohani Di SDK Santo Yoseph. Sementara pesan moral yang terkandung pada karya graffiti tidak sekedar tampilan kata-kata tetapi penanaman nilai moral yang baik sejak dini agar menghasilkan siswa yang berkarakter kuat, tahu menghargai pendidikan formal, mau mengenal budaya daerah, serta tertib peraturan dan memiliki integritas rohani yang baik. Kata kunci: graffiti, tembok sekolah, pesan moral.

PENDAHULUAN

Manusia primitif sudah mulai menggunakan media komunikasi dalam menyampaikan pesan untuk perburuan lewat coretan di dinding. Pada masa itu, Graffiti digunakan sebagai sarana mistik dan spiritual. Tujuannya untuk membangkitkan semangat berburu. Setelah manusia primitif, memasuki zaman Mesir Kuno aktivitas melukis di dinding-dinding juga terlihat lewat lukisan di dinding piramida. Lukisan ini mengomunikasikan alam lain yang ditemui seorang *pharaoh* Firaun setelah dimumikan.

Kegiatan Graffiti sebagai sarana menunjukkan ketidakpuasan baru dimulai pada zaman Romawi dengan bukti adanya lukisan sindiran terhadap pemerintahan di dinding-dinding bangunan. Lukisan ini ditemukan di reruntuhan kota Pompeii. Sementara di Roma sendiri dipakai sebagai alat propaganda untuk mendiskreditkan pemeluk Kristen yang pada zaman itu dilarang kasar.

Di Indonesia, pada masa perang kemerdekaan Graffiti menjadi alat propaganda yang efektif dalam menggelorakan semangat melawan penjajah Belanda. Keberanian menuliskan Graffiti maka nyawa menjadi taruhannya. Masyarakat yang menjadi penulis Graffiti pada saat itu menjadi posisi yang penting juga dalam masa perang kemerdekaan. Pelukis Affandi pada masa peperangan melawan penjajahan Belanda pernah membuat slogan yang dia buat "Boeng Ajo Boeng!" yang kemudian dituliskan di tembok-tembok jalanan.¹

Namun seiring dengan terbukanya informasi dan teknologi yang memungkinkan masyarakat dapat mengakses berita dari ruang maya (internet), Graffiti menemukan gayanya yang baru di Indonesia. Gerakan yang mengarah pada *artistic graffiti* ini dipelopori kebanyakan oleh mahasiswa seni rupa di Jakarta, Bandung dan Jogjakarta. Karya-karya

¹Selanjutnya dapat dibaca pada Jurnal NIRMANA, VOL.8, NO. 2, Juli 2006: 51-57; Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra, atau bisa diakses di <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>

Grafitidari luar negeri pun menjadi inspirasi pembuat Grafiti(selanjutnya disebut *bomber*) di Indonesia. Grafitinaik pamornya pada masa 1990 awal. Pada saat itu Grafitidiangkat oleh Alm. YB Mangunwidjaja atau Romo Mangun menjadi salah satu bentuk kesenian dalam program Grafitidan seni mural untuk perkampungan kumuh di pinggiran Kali Code, Jogjakarta.²

Di Kota Kupang, Grafitisebagai bagian dari seni lukis menggunakan media tembok dan cat semprot mulai ditampilkan di area publik, seperti di Halte, Terminal Bus, Taman Kota, dan juga belakangan mulai terpampang dengan jelas di dinding beberapa lembaga pendidikan formal. Contohnya dapat dilihat di dinding pagar tembok sekolah-sekolah termasuk di dua Sekolah Dasar di Kota Kupang yakni di SDK Santo Yoseph Naikoten dan SDK Santa Familia Sikumana.

Pelukisan seni Grafiti menggunakan komposisi warna, garis, volume, tulisan, gambar, tulisan dan gambar tertampilkan di kedua kompleks Sekolah tersebut. Melukis Grafitidi tembok selalu disertai bahasa unik dan menarik untuk merespon penikmat atau pembaca Grafititersebut. Ungkapan pada Grafitimemiliki bentuk, makna, serta fungsi berbeda yang dapat menampilkan makna lain dibalik apa yang tertampilkan di dinding kedua Sekolah tersebut. Pemaknaan terhadap seni Grafititidak hanya sebatas pada apa yang ditangkap indera penglihatan, tetapi diharapkan dengan menggunakan analisis semiotika Model Charles Sanders Peirce dengan *sign (Tanda/Representamen)*, *object* (objekdan *interpretant* (Interpretan) agardapat mengungkap pesan moral dibalik Grafitipada tembok kedua sekolah tersebut. Penelitian inihanya mengkaji makna tanda dari aspek *object* (objek) yang terdiri dari *ikon*, *Indeks* dan *Simbol*.

Sementara manfaat penelitian ini terdiri dari akademis dan praktis. Manfaat akademisnya diharapkan dapat mengembangkan kajian semiotika peirce terkait karya seni (graffiti). Sedangkan manfaat praktis sebagai masukan dan alat penyadar bagi sekolah dengan tampilan graffiti pada tembok agar memahami dibalik karya seni tersebut terdapat pesan moral sebagai presentasi diri sekolah bersangkutan dalam menilai realitas sosial.

KAJIAN PUSTAKA DAN METODE

Media Komunikasi Dan Pesan Moral

Media komunikasi adalah suatu sarana komunikasi bisa berupa alat atau sarana yang digunakan komunikator dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada orang banyak. Media komunikasi manusia adalah pancaindera khususnya mata dan telinga. Fungsi media komunikasi adalah sebagai sarana untuk melihat, menafsirkan, memahami sesuatu informasi yang ada di sekitar kita.

Ada empat fungsi media komunikasi, diantaranya: (1) Media komunikasi sebagai sarana mempermudah dalam penyampaian suatu komunikasi kepada orang banyak. (2) Media komunikasi sebagai sarana untuk mempercepat informasi sampai. (3) Media komunikasi sebagai sarana untuk mempercepat isi pesan yang sifatnya abstrak. (4) Media komunikasi dapat sebagai sarana untuk komunikasi agar lebih bersemangat.

Media komunikasi berdasarkan bentuknya, dibedakan menjadi empat jenis. (1)*Media cetak* yang terdiri dari berbagai macam barang yang tercetak sebagai saran informasi, misalnya: surat kabar/koran, brosur, buletin, pamflet dan lainnya. (2)*Media audio* yang berfungsi sebagai penerima informasi dan disampaikan melalui indera pendengaran seperti radio dan telepon. (3)*Media visual* merupakan media komunikasi di mana informasinya hanya disampaikan

²Ibid.

dalam bentuk gambar atau sesuatu yang bisa ditangkap oleh indera penglihatan, misalnya foto. Dan, (4) *Media audio visual* adalah media komunikasi yang bisa dilihat juga bisa didengar, misalnya Televisi dan Video.

Media Komunikasi yang digunakan merupakan sarana untuk menyampaikan pesan. Menurut Berlo dalam Mulyana (2007:162), pesan merupakan terjemahan gagasan ke dalam kode simbolik, seperti bahasa atau isyarat. Yongky Safanayong (2006:18), mengemukakan ada tiga tahapan untuk merumuskan pesan yang efektif, diantaranya melahirkan pesan, mengevaluasi dan memilih pesan serta menyampaikan pesan. Pesan terbagi atas dua jenis, yaitu pesan verbal dan pesan nonverbal.

Moral sendiri berasal dari kata *mos* dalam bahasa Latin, dan bentuk jamaknya *mores* yang berarti tata cara, adat dan kebiasaan. Moral adalah suatu keyakinan tentang benar salah, baik buruk yang sesuai dengan kesepakatan sosial maupun agama yang mendasari tindakan atau pemikiran (Abdilah, 2014). Pesan moral selalu mengacu pada baik buruknya manusia sebagai manusia, ajaran-ajaran, patokan-patokan, kumpulan peraturan, ketetapan tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Norma-norma moral adalah tolak ukur untuk menentukan benar salah sikap dan tindakan manusia dilihat dari segi baik buruknya manusia.

Dalam konteks Grafiti atau karya seni jalanan lainnya, pesan-pesan moral normatif dalam Grafiti yang terencana dan terkonsep secara matang tentunya baik visualisasi dalam bentuk gambar maupun teks harus bisa mengomunikasikan pesan moral di dalamnya. Semua pesan moral dikemas dengan baik, dan adanya kesesuaian antara tema, serta memuat pesan moral di dalamnya.

Komunikasi Visual

Komunikasi Visual adalah komunikasi melalui penglihatan. Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.

Menurut Widagdo (1993:31) desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa.

Terkait dengan itu, T. Sutanto (2005:15-16) menyatakan, desain komunikasi visual senantiasa berhubungan dengan penampilan rupa yang dapat diserap orang banyak dengan pikiran maupun perasaannya. Rupa yang mengandung pengertian atau makna, karakter serta suasana, yang mampu dipahami (diraba dan dirasakan) oleh khalayak umum atau terbatas. Dalam pandangan Sanyoto (2006:8) desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata.

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (Ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual,

audio, dan audiovisual kepada target sasaran yang dituju.

Grafiti

Grafiti adalah corat-coret, gambar dan tulisan yang 'dituliskan' pada tembok dan dinding-dinding. Digunakan dua istilah kata tembok dan dinding dalam penelitian ini karena dua kata tersebut memiliki pengertian yang berbeda. *Tembok* memiliki pengertian dinding dari batu bata; tambak (bendung) dari batu, batu bata, dan sebagainya; melindungi dengan tembok. Sedangkan kata *dinding* mengacu pada makna: penutup (penyekat) ruang, rumah, bilik, dsb. (dibuat) dari papan, anyaman bambu, tembok dsb (KBBI, 2009: 206 dan 922).

Aris Darisman dalam jurnal edisi online yang diterbitkan oleh *Visual Communication Design, School of Design, BINUS University, Jakarta Barat* dengan judul Karya Grafiti Sebagai Representasi Persoalan Sosial Di Kota Bandung memaparkan perspektif sejarah kehadiran Grafiti sampai pada maksud kehadirannya. Darisman menjelaskan Fenomena kehadiran Grafiti sebagai bagian dari budaya visual di tengah-tengah masyarakat luas (ruang publik) telah menjadi hal yang umum. Grafiti, secara umum dapat diartikan sebagai tulisan, gambar, coretan, yang dihasilkan melalui sebuah teknik tertentu (Murray & Murray, 2006).

Karya Grafiti berkisar dari tulisan atau kata-kata sederhana sampai pada lukisan yang memiliki tingkat kerumitan yang cukup tinggi. Pada perkembangannya, Grafiti kemudian menjadi semacam penanda identitas personal maupun kolektif (komunitas, atau geng), yang digunakan sebagai penunjuk wilayah mereka sekaligus sebagai bagian dari cara mereka berkomunikasi. Hal tersebut seakan telah umum menjadi bagian dari keseharian masyarakat kota. Ketika mengendarai kendaraan, menunggu bus di halte, berjalan kaki di sepanjang trotoar, graffiti hadir di

sekitar. Karya Grafiti yang hadir di ruang publik menjadi sebuah sensasi visual dan elemen estetis di tengah hiruk pikuk ruang publik.

Nova Suardika menulis fungsi dari karya Grafiti diantaranya: Bahasa rahasia kelompok tertentu. Sarana ekspresi ketidak puasan terhadap keadaan sosial. Sarana pemberontakan. Sarana ekspresi ketakutan terhadap kondisi politik dan sosial. Dan sarana ekspresi ketakutan terhadap kondisi politik dan sosial.³

Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce

Secara etimologis semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti "tanda". Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Sedangkan secara terminologis, *semiotics* dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan tanda (Sobur, 2002).

Jika membandingkan dalam semiotika Saussure yang menawarkan konsep *dyadic*, maka dalam konsep Peirce menawarkan model dengan apa yang disebut *triadic* dan konsep trikonominya yang terbagi menjadi tiga, yakni sebagai berikut:

1. *Representamen (sign)*, yakni bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda (Saussure menamakannya *signifier*). Representamen kadang diistilahkan juga menjadi sign.
2. *Interpretant*, yakni bukan penafsir tanda, akan tetapi lebih merujuk pada makna dari tanda.
3. *Object*, yakni sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili

³Dapat diakses lebih lanjut di <http://novasuardika.blogspot.co.id/p/blog-page.html>

oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. Object data berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata di luar tanda. (Peirce, 1931 & Silverman, 1983, dalam Maulana, 2016).

Titik sentral dari teori pemikiran Peirce tersebut adalah pada trikonomi dengan tiga tingkat dan sembilan sub-tipe tanda. Berikut tabelnya:

Tabel Kategori dan Trikotomi Jaringan

Semiotika C.S.Peirce

Trikotomi	Representamen	Objek	Interpretan
Kategori			
<u>Firstness</u> Otonom	<i>Qualisign</i>	Ikon	<i>Rheme</i>
<u>Secondness</u> Dihubungkan dengan realitas	<i>Sinsign</i>	indeks	<i>Dicent</i>
<u>Thirdness</u> Dihubungkan dengan aturan, konvensi, atau kode	<i>Legisign</i>	Simbol	<i>Argument</i>

Untuk masing-masing pengertian dari tiga trikonomi diatas adalah sebagai berikut:

(1) Trikotomi pertama:

- *Qualisign* adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan sifatnya. Misalnya sifat warna merah adalah qualisign, karena dapat dipakai tanda untuk menunjukkan cinta, bahaya atau larangan.
- *Sinsign* adalah tanda-tanda yang menjadi tanda berdasarkan bentuk atau rupanya di dalam kenyataan. Semua ucapan yang bersifat individual bias merupakan sinsign. Misalnya suatu jeritan, dapat berarti heran, senang, atau kesakitan.

- *Legisign* adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan suatu peraturan yang berlaku umum, suatu konvensi, suatu kode. Misalnya rambu-rambu lalu lintas ketika merah harus berhenti, kuning harus hant-hati dan hijau diperkenankan untuk jalan.

(2) Trikotomi kedua:

- *Ikon* adalah tanda yang meyerupai benda yang diwakilinya atau suatu tanda yang menggunakan kesamaan atau cirri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkannya. Misalnya kesamaan sebuah peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya foto, dan lain-lain.
- *Indeks* adalah tanda yang sifat tandanya tergantung pada keberadaanya suatu denotasi, sehingga dalam terminologi Peirce merupakan suatu *secondness*. Misalnya tanda asap dengan api, penunjuk jalan, tanda penunjuk angin.
- *Simbol* adalah suatu tanda, dimana hubungan tanda dan denotasinya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama (konvensi). Misalnya tanda-tanda kebahasaan adalah simbol.

(3) Trikotomi ketiga:

- *Rhema*, bilamana lambang tersebut interpretannya adalah sebuah first dan makna tanda tersebut masih dapat dikembangkan.
- *Decisign*, bilamana antara lambang itu dan interpretannya terdapat hubungan yang benar ada (merupakan *secondness*)
- *Argument*, bilamana suatu tanda dan interpretannya mempunyai sifat yang berlaku umum (merupakan *thirdness*). (Nawiroh, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

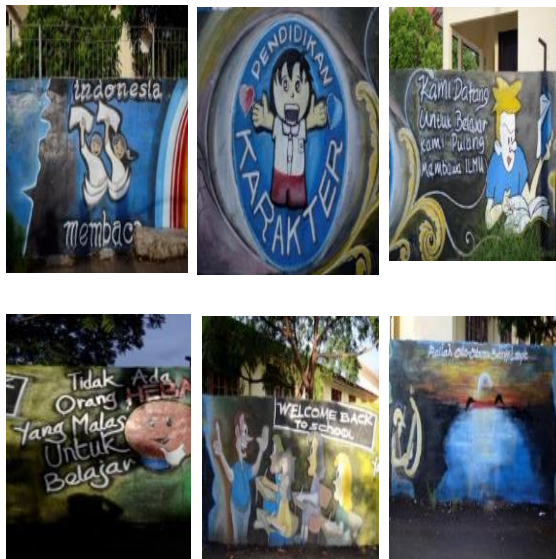
Grafiti di SDK Santa Familia

Grafiti adalah corat-coret, gambar dan tulisan yang 'dituliskan' pada tembok dan dinding-dinding. Karya Grafiti berkisar dari tulisan atau kata-kata sederhana sampai pada lukisan yang memiliki tingkat kerumitan yang cukup tinggi. Pada perkembangannya, Grafiti kemudian menjadi semacam penanda identitas personal maupun yang digunakan sebagai penunjuk wilayah mereka sekaligus sebagai bagian dari cara mereka berkomunikasi.

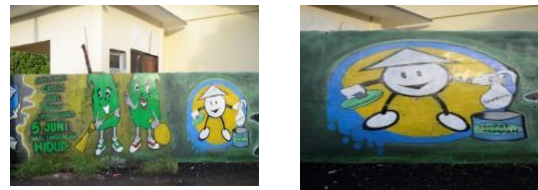
Di SDK Santa Familia Sikumana yang terletak di Jalan Oebonik Kelurahan Sikumana Kecamatan Maulafa Kota Kupang pada tembok (yang berfungsi sebagai pagar) sekolah terdapat sejumlah *art street* termasuk grafiti dan mural. Khusus untuk penelitian ini, hanya akan ditampilkan karya grafiti pada tembok SDK Santa Familia.

Berikut tampilan grafiti tembok sekolah SDK Santa Familia yang dikategorikan ke dalam tiga kelompok yaitu (1) Ajakan moral terkait pendidikan formal; (2) Lingkungan hidup, dan (3) Tertib lalu lintas.

(1) Grafiti Ajakan Moral Terkait Pendidikan di SDK Santa Familia



(2) Grafiti Terkait Lingkungan Hidup di SDK Santa Familia



(3) Grafiti Terkait Tertib Lalu Lintas di SDK Santa Familia



Deskripsi Grafiti di SDK Santo Yoseph

Grafiti yang terdapat di tembok SDK Santo Yoseph Naikoten yang terletak di di Jalan Herewila Kelurahan Naikoten II Kecamatan Oebobo dapat dikategorikan ke

dalam dua kelompok grafiti. *Pertama*, grafiti terkait mengenal daerah di NTT. Dan *Kedua*, grafiti terkait nilai rohani. Untuk lebih jelasnya berikut tampilan grafiti daeri kedua kategori tersebut:

(1) Grafiti Terkait Mengenal Daerah di NTT pada SDK Santo Yoseph



(2) Grafiti Terkait Nilai Rohani Di SDK Santo Yoseph



Makna Trikotomi Objek Semiotika Peirce Pada Grafiti Tembok SDK Santa Familia dan SDK Santo Yoseph

Trikotomi objek semiotika Peirce yang tertampilkan pada grafiti tembok SDK Santa Familia dan SDK Santo Yoseph, dikategorikan ke dalam lima kelompok diantaranya: (1) Grafiti Ajakan Moral Terkait Pendidikan di SDK Santa Familia; (2) Grafiti Terkait Lingkungan Hidup di SDK Santa Familia; (3) Grafiti Terkait Tertib Lalu Lintas di SDK Santa Familia; (4) Grafiti Terkait Mengenal Daerah di NTT pada SDK Santo Yoseph; dan (5) Grafiti Terkait Nilai Rohani Di SDK Santo Yoseph.

Kelima kategori Grafiti ini, kemudian dianalisis dengan elemen trikotomi objek pada semiotika Peirce yang terdiri dari **ikon**, menerangkan hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. **Indeks**, menerangkan tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Dan, **Simbol**, menerangkan tanda konvensional / tanda dapat pula mengacu ke denotatum melalui konvensi.

Pada Grafiti ajakan moral terkait pendidikan di SDK Santa Familia, terdapat enam karya graffiti yang tertulis sebagai ikon yakni Indonesia Membaca, Pendidikan Karakter, Kami Datang Untuk Belajar Kami Pulang Membawa Ilmu, Railah Cita-Citamu Setinggi Langit, *WELCOME BACK TO SCHOOL*, dan Tak Ada Orang Hebat Yang Malas Untuk Belajar. Grafiti tersebut menunjukkan posisi SDK Santa Familia sebagai lembaga pendidikan dikelola oleh Yayasan berbasis gereja Katolik, memang mengedepankan pendidikan karakter dengan ajakan positif pada tampilan fisik mulai dari tembok sekolah.

Grafiti lainnya adalah terkait lingkungan hidup di SDK Santa Familia. Karya yang tertampilkan lewat ikon diantaranya: Sekolahku - Cinta dan Peduli Lingkungan - 5 Juni - Hari Lingkungan HIDUP dan Sampah - Tempat Sampah. Kedua karya ini menunjukkan kepedulian yang tinggi dari SDK Santa Familia dan cinta pada lingkungan hidup yang tertampilkan lewat penghargaan terhadap hari lingkungan hidup. Selain itu,

siswa ditanamkan sikap tanggung jawab untuk membuang sampah pada tempatnya sebagai bentuk kecintaan terhadap lingkungan. Selain itu, semiotika warna yang ditampilkan seperti biru sebagai simbol kebersihan dan kuning sebagai harapan filosofi hidup bersih ditanamkan sejak anak-anak (SD).

Kategori Grafiti ketiga di SDK Santa Familia adalah tertib lalu lintas yang ikonnya bertuliskan Patuhilah Rambu-Rambu Lalu Lintas. Graffiti ini mau menunjukkan pesan yang ingin disampaikan oleh pihak SDK St.Familia kepada para siswa dan orang tua siswa agar senantiasa taat berlalu lintas. Nilai ini ditanamkan sejak dini, agar anak-anak kelak dapat menjadi pengguna jalan raya yang patuh pada aturan lalu lintas.

Selain SDK Santa Familia, penelitian ini juga diarahkan untuk menganalisis graffiti yang ditampilkan di tembok sekolah SDK Santo Yoseph. Di SDK Santo Yoseph terdapat dua kategori Grafiti yakni mengenal daerah di NTT dan penanaman nilai rohani khususnya ajaran agama katolik.

Grafiti kategori pertama di SDK Santo Yoseph adalah Mengenal Daerah di NTT dengan tampilan 16 ikon tampilan graffiti diantaranya Lamalera, Moko Alor, I♥Pemuda Naikoten II, WE♥KUPANG, ADONARA HKC, SUMBA, FLORES, KUPANG, CAMPAR (Kampung Alor) NTT, ROTE♥NDAO♥NTT♥, ENDE LIO, ADONARA, SABU sebanyak 2 kali, MAUMERE, dan NTT * SUMBA NUSA TENGGARA TIMUR. Tampilan Grafiti ini menunjukkan bahwa pihak SDK Santo Yoseph berusaha menampilkan keanekaragaman daerah di NTT mulai dari nama daerahnya bahkan dilengkapi dengan tanda yang menjadi ciri khas atau identik dengan daerah yang dituliskan. Kekhasan yang ditunjukkan diantaranya nama, tampilan rumah adat, tampilan adat perkawinan, ritual adat, dan hal lain yang menggugah para penikmat seni jalanan ini mengingat kembali daerah yang tertuliskan. Terdapat juga semiotika warna

seperti tulisan dengan warna merah berarti kekuatan, bertenaga, kehangatan dan cinta. Sementara tulisan berwarna hitam melambangkan kekuatan, kemewahan, dan keanggunan.

Kategori Grafiti yang kedua adalah penanaman nilai rohani khususnya ajaran agama katolik di SDK Santo Yoseph. Ikon yang terlihat pada Grafiti ini yakni tulisan *Jesus Christ*, Santo Joseph, *I'M Catholic*, Rohani, Katolik Yesus, dan *Jesus*. Indeks yang ditampilkan dari graffiti kategori ini adalah pelambangan sebagai penegasan status Sekolah ini adalah sekolah katolik. Sehingga simbol yang ingin ditampilkan adalah SDK Santo Yoseph adalah sekolah katolik yang mengikuti dan berpedoman pada nilai-nilai kekatholikan yakni iman kepada Yesus Kristus dan diberkati oleh Santo Pelindung sebagai manusia kudus pengantara umat katolik dengan Tuhan dalam kegiatan belajar mengajar secara formal maupun ekstrakurikuler.

Pesan moral yang dibalik Grafiti tembok sekolah di Kota Kupang

Karya Grafiti yang terdapat di tembok SDK Santa Familia dan SDK Santo Yoseph tentu bukan karya grafiti vandal. Setiap gambar dan tulisan yang terdapat di kedua tembok (pagar) kedua sekolah tersebut syarat makna. Dibalik makna yang terkandung pada setiap gambar dan tulisan, terdapat pesan moral yang mengacu pada nilai pendidikan manusia yang hakiki baik pendidikan formal maupun pendidikan karakter. Selain itu nilai-nilai kehidupan yang positif pun terkandung pada karya grafiti tersebut, seperti nilai-nilai cinta lingkungan hidup, cinta pada peraturan yang mengatur kehidupan dan cinta pada daerah dan kebudayaan daerah sendiri di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

Berdasarkan hasil analisis semiotika Charles Sanders Peirce dengan trikotomi objek terdiri dari Ikon, Indeks dan Simbol yang

digunakan Tim Peneliti, dapat diperoleh dari ke-31 gambar yang terkategori karya grafiti terdapat lima kategori yang membingkai karya grafiti yang terdapat di kedua Sekolah tersebut yang merupakan sekolah di bawah asuhan Suster-Suster dari Tarekat (Konggregasi) Putri Renya Rosari (PRR).

Untuk mengetahui pesan moral dibalik kelima kategori grafiti tersebut, berikut uraian untuk tiap kategori:

(1) Grafiti Ajakan Moral Terkait Pendidikan di SDK Santa Familia

Grafiti ajaran moral terkait pendidikan di SDK Santa Familia terdiri dari enam karya grafiti berikut ini:

- a) Indonesia Membaca; pesan moral yang terdapat pada karya grafiti ini mengandung ajakan bagi warga SDK Santa Familia baik itu para Guru maupun siswa untuk menyadari terdapat budaya yang harus digalakkan di Negara Indonesia ini yakni budaya membaca. Karena itu, karya grafiti yang ditampilkan adalah Indonesia membaca agar warga SDK Santa Familia menyadari sebagai bagian dari bangsa ini, kewajiban membaca adalah hal yang tidak dapat ditawar, sebab buku adalah gudang ilmu. Selain itu kebiasaan membaca akan menjadi bagian dari kebiasaan para siswa jika mulai ditanamkan sejak dini, sejak SD.
- b) Pendidikan Karakter; pesan moral dibalik karya grafiti pendidikan karakter diperoleh gambaran keberadaan lembaga pendidikan formal seperti SDK Santa Familia sebagai tempat di mana para siswa dididik dan dibina. Para siswa tidak hanya diajarkan ilmu yang bersifat ilmiah rasional, tetapi juga dibentuk kepribadian lewat disiplin dan lainnya sehingga menghasilkan siswa yang berkarakter kuat dan positif.

- c) Kami Datang Untuk Belajar Kami Pulang Membawa Ilmu; pesan moral dibalik grafiti ini adalah ajakan menyadarkan para siswa SDK Santa Familia untuk belajar dengan penuh tanggung jawab di sekolah ini selama enam tahun.
- d) Railah Cita-Citamu Setinggi Langit; pesan moral dibalik grafiti ini yakni menanamkan dalam diri para siswa SDK Santa Familia untuk tidak boleh takluk dengan tantangan dari kehidupan ini tetapi mau berupaya menggantungkan cita-cita setinggi langit dan meraih cita-cita itu.
- e) WELCOME BACK TO School; pesan moral dibalik grafiti *welcome back to school* yakni ajakan moral bagi para guru dan siswa untuk selalu merindukan sekolah tempat mereka mengabdikan dan menimba ilmu. Guru berdiri di depan kelas tetapi tidak mengkerdikan siswa. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk ada dalam suasana belajar interaktif yang terlihat pada gambar pendukung dari tulisan tersebut.
- f) Tak Ada Orang HEBAT Yang Malas Untuk Belajar; pesan moral yang terkandung pada Grafiti ini adalah penanaman nilai-nilai positif yakni menyadarkan siswa bahwa tidak ada kesuksesan yang diperoleh tanpa kerja keras. Karena apa yang anda tanam, itulah yang akan dituai.

(2) Grafiti Terkait Lingkungan Hidup di SDK Santa Familia

- a) Sekolahku - Cinta dan Peduli Lingkungan - 5 Juni - Hari Lingkungan Hidup; pesan moral dibalik Grafiti ini adalah penanaman nilai dalam diri para siswa SD agar menyadari Sekolah tempat mereka menimba ilmu adalah sekolah yang cinta dan peduli dengan kelestarian lingkungan hidup demi

ketersediaan sumber daya alam yang memadai di masa depan. Selain itu, siswa pun disadarkan akan hari lingkungan hidup yang jatuh pada tanggal 5 Juni setiap tahunnya.

- b) Sampah - Tempat Sampah; pesan moral dibalik grafiti ini yakni warga SDK Santa Familia baik guru maupun siswa untuk selalu membiasakan membuang sampah pada tempatnya sebagai bentuk kecintaan terhadap lingkungan hidup.

(3) Grafiti Terkait Tertib Lalu Lintas di SDK Santa Familia

- a) Patuhilah Rambu-Rambu Lalu Lintas; pesan moral dari grafiti ini adalah pentingnya kesadaran siswa untuk mematuhi aturan lalu lintas dengan mengikuti setiap rambu-rambu lalu lintas di jalan raya. Selain itu, tampilan seorang Polisi dan Pengendara Kendaraan bermotor menjadi visualisasi yang baik untuk menyadarkan para siswa SD akan pentingnya patuh pada rambu-rambu lalu lintas demi keselamatan berkendara sejak dini.

(4) Grafiti Mengenal Daerah di NTT pada SDK SantoYoseph

Pesan moral yang terdapat pada grafiti mengenal daerah di NTT pada SDK Santo Yoseph mau mengajarkan pada para siswa untuk tidak hanya sekedar tahu Kota Kupang sebagai tempat di mana mereka tinggal, tetapi juga mengenal daerah-daerah lain yang ada di provinsi ini. Selain memperkenalkan nama pulau, diperkenalkan pula nama kota dan desa yang memiliki ritual adat yang mendunia, begitu juga dengan simbol-simbol kedaearahan yang tertampilkan pada Grafiti mengenal daerah di NTT.

Tujuan dari kehadiran grafiti ini di tembok SDK Santo Yoseph adalah menanamkan cinta akan daerah dan

budaya sendiri sebagai budaya asli yang harus dihargai dan diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya. Penanaman kecintaan akan daerah dan budayanya dapat dimulai sejak dini agar para siswa mengenal dan mencintai dengan hati demi pembentukan karakter siswa yang mau menghargai budaya dan daerah asalnya.

(5) Grafiti Terkait Nilai Rohani Di SDK SantoYoseph

Pesan moral dibalik grafiti terkait Nilai Rohani di SDK Santo Yoseph adalah menanamkan nilai-nilai kekatholikan sebagai ciri khas dari sekolah ini. Sebab sekolah ini dijalankan oleh Persekutuan/Komunitas pada suster yang berlindung dibawah nama Tarekat Puteri Renya Rosari (PRR). SDK Santo Yoseph dan SDK Santa Familia sama-sama dijalankan oleh para suster PRR. Dari Grafiti ini dapat terlihat pesan moral yang mau dikomunikasikan selain nilai kekatholikan, sebenarnya hal lain yang mau ditanamkan juga kecintaan pada Tuhan Yesus, Santo Pelindung Sekolah, dan kesadaran para siswa akan siapa mereka sebagai anak-anak katolik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Grafiti merupakan karya seni jalanan atau dikenal dengan *art street* yang menghiasi jalanan di berbagai Kota termasuk di Kota Kupang. Salah satu fenomena yang menarik adalah kehadiran grafiti di tembok sekolah yakni SDK Santa Familia dan SDK Santo Yoseph. Kedua sekolah ini menghadirkan aneka karya grafiti yang memiliki pesan moral yang dalam.

Pesan moral dimaksud tidak sekedar tampilan kata-kata atau gambar di tembok sekolah tetapi penanaman nilai moral yang baik sejak dini agar menghasilkan siswa yang berkarakter kuat, tahu menghargai pendidikan formal, mau mengenal budaya

daerah, serta tertib peraturan dan memiliki integritas rohani yang baik.

Secara akademis Tim Peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih mendalam semua elemen yang terdapat pada semiotika Charles Sanders Peirce, karena penelitian ini hanya focus pada elemen objek. Saran praktis dari penelitian ini,

bagi kedua sekolah SDK Santa Familia dan SDK Santo Yoseph agar menyadari kehadiran grafiti di tembok sekolah tidak sekedar menjadi hiasan tetapi memiliki pesan moral terkait pembentukan karakter siswa sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku/E-book:

- Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2009.
- Littlejohn, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication. Fifth Edition*. New York: Wadsworth Publishing Company.
- Lyons, John. 1995. *Pengantar Teori Linguistik*. Penerjemah I. Soetikno. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Meleong, J. Lexy. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LKIS Pelangi Aksara
- Samovar, Larry A dan Porter, Richard E dan McDaniel, Edwin R. 2010. *Komunikasi Lintas Budaya*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sobur, Alex. 2002. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Karya Ilmiah/Jurnal:

- Prastya, Tegus. 2016. *Analisis Bahasa Grafiti Tembok Di Kota Surakarta: Tinjauan Sociolinguistik*. Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah: Surakarta.
- Wicandra, Obed Bima. *Grafiti Di Indonesia: Sebuah Politik Identitas Ataukah Tren? (Kajian Politik Identitas pada Bomber di Surabaya)*. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra: Surabaya.
- Alamanda, Zilda. *Grafiti Berbahasa Minangkabau Pada Angkutan Kota di Kota Padang* dalam WACANA ETNIK, Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora. ISSN 2098-8746. Volume 1, Nomor 2, Oktober 2010. Halaman 129 - 140. Padang: Pusat Studi Informasi dan Kebudayaan Minangkabau (PSIKM) dan Sastra Daerah FIB Universitas Andalas.

Sumber Internet:

- <http://www.encarta.msn.com>.
- <http://www.muradmaulana.com/2016/09/mengenal-pemikiran-charles-sanders.html>.
- <http://novasuardika.blogspot.co.id/p/blog-page.html>
- www.panyingkul.com
- <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>
- <http://www.wikipedia.com>